

**ADE RIVALDY, 21.240.0024**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL ASMAUL HUSNA  
BERBASIS MULTIMEDIA DI SD NEGERI WONOTUNGGAL 03,** dibawah

bimbingan Eko Budi Susanto, M.Kom. dan Tri Agus Setiawan, M.Kom.

132 +xii halaman / 79 gambar / 19 tabel / 4 lampiran / 48 pustaka (2016 – 2024)

**ABSTRAK**

*Sistem pembelajaran Asmaul Husna di SD Negeri Wonotunggal 03 masih menggunakan metode ceramah dan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) yang bersifat konvensional, sehingga kurang efektif dan membatasi keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap Asmaul Husna. Media dikembangkan menggunakan Adobe Flash CS6 dengan pendekatan model ADDIE yang mencakup lima tahapan: Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Dalam proses pengembangan, digunakan alat bantu seperti flowchart, storyboard, dan Lembar Kerja Tampilan (LKT) untuk memperjelas rancangan sistem. Pengujian dilakukan melalui metode Graphical User Interface (GUI) dan User Acceptance Test (UAT) untuk memastikan fungsionalitas dan kenyamanan penggunaan media. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media pembelajaran bekerja dengan baik, responsif, dan mendapatkan tanggapan positif dari guru serta siswa. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Asmaul Husna. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar..*

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Interaktif, Multimedia, Asmaul Husna, Adobe Flash, ADDIE.

**ADE RIVALDY, 21.240.0024**

**INTERACTIVE MULTIMEDIA-BASED LEARNING MEDIA FOR  
INTRODUCING ASMAUL HUSNA AT SD NEGERI WONOTUNGGAL 03,**

Under Guidance Of Eko Budi Susanto, M.Kom. dan Tri Agus Setiawan, M.Kom.

132+ xii pages / 79 figures / 19 tables / 3 attachments / 48 libraries (2016 – 2024)

**ABSTRACT**

*The learning system for Asmaul Husna at SD Negeri Wonotunggal 03 still relies on lectures and student worksheets (LKS), which are considered less effective and limit student engagement. This study aims to design and develop an interactive multimedia-based learning media to help students better understand and memorize Asmaul Husna. The media was developed using Adobe Flash CS6 and followed the ADDIE development model, which includes five phases: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. Supporting tools such as flowcharts, storyboards, and Display Work Sheets (Lembar Kerja Tampilan/LKT) were used to guide the system design. System testing was carried out using Graphical User Interface (GUI) and User Acceptance Testing (UAT) methods to ensure functionality and usability. The test results indicate that the developed learning media functions properly, is responsive, and received positive feedback from both teachers and students. The media effectively increased student interest, understanding, and engagement in learning Asmaul Husna. Therefore, this interactive multimedia learning media can serve as an innovative alternative to support Islamic Religious Education at the elementary school level.*

**Keywords:** *Learning Media, Interactive, Multimedia, Asmaul Husna, Adobe Flash, ADDIE.*